

PERANCANGAN *TYPEFACE* PROGRAM EDUKASI ALAM PETUNGSEWU *WILDLIFE EDUCATION CENTER*

Achmad Ismail¹
Aris Sutejo²

¹Mahasiswa, ²Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Tipografi tidak bisa dilepaskan dari desain komunikasi visual sebagai salah satu unsur didalamnya. Dalam tipografi terdapat istilah *Typeface* yang merupakan huruf dengan karakteristik yang lebih difokuskan pada desain bentuk huruf yang digunakan. Penggunaan huruf tidak hanya terbatas pada media komunikasi, namun juga dapat berfungsi sebagai media edukasi yang dalam hal ini berupa edukasi alam. Di kabupaten Malang terdapat salah satu tempat edukasi alam yang bernama PWEC (*Petungsewu Wildlife Education Center*) yang merupakan pusat pendidikan informasi tentang konservasi alam yang didirikan oleh sebuah lembaga berjangkauan internasional yang bergerak dibidang perlindungan hutan dan satwa liar yang di beri nama ProFauna Indonesia. Di PWEC orang belajar tentang pelestarian alam lewat permainan, petualangan dan rekreasi dengan metode pendidikan pengalaman dan alam sebagai media belajar. Sayangnya, hal ini tidak didukung dengan adanya media belajar yang kreatif. Perancangan *Typeface* program edukasi alam *Petungsewu Wildlife Education Center* adalah perancangan desain huruf dengan karakter objek alam yang ada di lokasi. Desain huruf diimplementasikan pada media edukasi yang dapat membantu program edukasi alam di *Petungsewu Wildlife Education Center*.

Kata Kunci: *Typeface*, Program Edukasi Alam, *Petungsewu Wildlife Education Center*

ABSTRACT

Typography cannot be separated from the visual communication design as one of its core elements. The term "Typeface" in typography refers to a letter with a characteristic that is more focused on the design of font used. The letter usages are not limited only to communication media, but also serve as an educative media which in this case the nature education. In the district of Malang, there is an educational centre of information named PWEC (Petungsewu Wildlife Education Center) established by an international networking organization engaged in the protection of forests and wildlife named ProFauna Indonesia. In the PWEC people can learn about conservation of nature through adventure and recreational games by learning-through-experience and nature methods as a medium of learning. Unfortunately it is not supported by a creative learning media. Petungsewu Wildlife Education Centre nature educational programs' typeface design is a project to design letters that emphasizing the characteristic of existing natural objects on the perimeters. The letters design will be implemented on education media to aid the nature education programs in Petungsewu Wildlife Education Center.

Keyword: *Typeface*, Nature Education Program, *Petungsewu Wildlife Education Center*

I. PENDAHULUAN

Karya desain yang baik didasari oleh kemampuan individu seorang desainer. Desain adalah “aktivitas personal dan tumbuh dari dorongan kreatif seorang individu” (Amstrong, 2010:67). Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah disiplin ilmu yang mempelajari aspek diantaranya Seni, Komunikasi, Teknologi, hingga Sosial Budaya. Dari beberapa aspek tersebut Desainer harus memiliki pengetahuan mengenai *layout*, warna dan tipografi. Peran tipografi pada karya desain sebagai media penyampaian ide dan informasi yang tujuannya agar pengamat lebih jelas memahami pesan yang terkandung pada sebuah karya desain.

Secara luas rancangan tipografi bukan hanya *font*/huruf namun ada juga istilah yang disebut dengan *Typeface*. Istilah *typeface* lebih mengarah pada bentuk/desain huruf yang digunakan (Rustan, 2011:18). Prinsip pokok yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu: *legibility* yang berhubungan dengan kualitas huruf yaitu kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter. Prinsip ini lebih banyak menyangkut pada desain setiap huruf yang digunakan. *Readability* adalah prinsip tipografi yang berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Sebuah Teks yang disusun dari beberapa huruf dikatakan *readable* apabila secara keseluruhannya mudah dibaca *dan* yang ketiga yaitu *visibility* adalah kemampuan suatu huruf, teks atau bahkan kalimat dalam sebuah karya desain visual dapat terbaca dalam jarak tertentu. Menurut Rustan (2011:52) Dalam perkembangannya tipografi/teks mempunyai fungsi masing-masing. Semua teks yang digunakan sebagai penarik perhatian dapat digolongkan sebagai *display type*, sedangkan semua teks yang digunakan untuk dibaca secara seksama disebut *text type*.

PWEC (Petungsewu *Wildlife Education Center*) atau dikenal dengan Petungsewu *Adventure*, terletak di kaki Gunung Kawi, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang merupakan pusat pendidikan informasi tentang konservasi alam. PWEC didirikan pada tahun 2003 oleh sebuah lembaga berjangkauan Internasional yang bergerak dibidang perlindungan hutan dan satwa liar yang di beri nama ProFauna Indonesia. Metode pendidikan dengan alam sebagai media belajar, PWEC menyediakan sarana belajar tentang pelestarian alam lewat permainan, petualangan dan rekreasi. PWEC mempunyai salah satu program edukasi alam untuk pengunjung yang didalamnya ada kegiatan pengenalan nama pohon dan jenis-jenis tumbuhan lainnya. Namun hal ini tidak didukung dengan media komunikasi dan informasi yang komunikatif sehingga kurang adanya pengunjung yang tertarik untuk mengetahui alam lebih dalam.

Berangkat dari fenomena yang ada di lokasi yaitu tidak adanya media edukasi yang komunikatif sehingga menimbulkan dampak kurangnya minat pengunjung terhadap program pengenalan alam. Adanya *typeface* Petungsewu *Wildlife Education Center* bertujuan sebagai nilai tambah yang dikemas dalam visual huruf. *Typeface* tersebut nantinya akan diimplementasikan ke dalam media komunikasi visual yang dikemas dengan konsep edukasi.

II. KONSEP PERANCANGAN

Strategi kreatif dikembangkan berdasarkan *keyword* dan *keyvisual* yang dihasilkan dari profil lokasi Petungsewu *Wildlife Education Center*. Tujuan adanya Perancangan *typeface* adalah untuk menciptakan karakter visual dalam bentuk huruf. Untuk mencapai ruang lingkup objek yaitu edukasi alam, media implementasi *typeface* digunakan untuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan saat program edukasi alam berlangsung.

Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungannya, dapat diartikan bahwa *typeface* program edukasi alam digunakan untuk media pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dan observasi konsep belajar di Petungsewu *Wildlife Education Center*. Konsep edukasi yang diberikan di lokasi dikemas dalam sebuah permainan dan pengalaman menyusuri lokasi serta mengidentifikasi objek alam secara alami. Dari penjelasan tersebut kata "*Forest Exploration*" digunakan sebagai *keyword/keyvisual*.

2.1. Konsep *Typeface*

Konsep rancangan *typeface* nantinya akan disesuaikan dengan acuan visual yaitu kata "*Forest Exploration*" diartikan dalam bahasa Indonesia adalah "Eksplorasi Hutan" yang didalamnya memiliki unsur alam yaitu beragam tumbuhan dan satwa.

Kata 'eksplorasi' dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah kegiatan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak terutama sumber-sumber alam yang terdapat di suatu tempat. Jika dikaitkan dalam hal kesenian, eksplorasi merupakan suatu kegiatan untuk memetik ide dalam membuat sebuah karya. Kata 'Hutan' merupakan gambaran lokasi yang memiliki suasana rindang dengan banyaknya pepohonan yang menjulang tinggi serta udara yang segar karena berada di kaki gunung kawi. Selain itu, penggunaan kata tersebut juga berdasarkan pada sistem edukasi di PWEC yaitu pengunjung mengidentifikasi tumbuhan secara langsung tanpa memetikinya, sedangkan untuk edukasi satwanya pengunjung mengamati satwa yang hidup bebas bukan satwa yang ada di kandang.

Visual huruf yang akan dirancang merupakan hasil eksplorasi penggambaran dari objek yang ada di Petungsewu *Wildlife Education Center*. Adanya perancangan huruf program edukasi alam, pengunjung yang sedang mengikuti program tersebut dapat melihat dan mengidentifikasi ragam tumbuhan dan satwa. Perancangan huruf menggunakan teknik deformasi bentuk. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, deformasi terdiri dari 2 kata yaitu tidak dan formasi/susunan. Penggambaran obyek dengan teknik melepaskan bagian-bagian (obyek) dari susunan/bentuk aslinya.

2.1.1. Fungsi Huruf

Perancangan *typeface* program edukasi alam adalah desain visual huruf yang memiliki 2 fungsi yaitu *display type* dan *text type*. Fungsi huruf sebagai *display type* bertujuan untuk menarik perhatian dengan bentuk dan warna karena pengunjung program edukasi alam yang didominasi anak usia 7-10 tahun. Fungsi huruf sebagai *text type* juga akan dirancang agar memiliki karakter huruf untuk dibaca karena konsep edukasi yang tentu memiliki berbagai informasi yang akan diberikan. Perancangan *typeface* menggunakan huruf dasar sebagai acuan yang dikombinasikan dengan objek alam yang ada di Petungsewu *Wildlife Education Center*.

2.1.2. Huruf Acuan

Huruf dasar yang dijadikan sebagai acuan *text type* adalah *typeface* dari *fontastique font* karena bentuk huruf yang digunakan termasuk dalam jenis huruf yang memiliki ciri regular dan memiliki serif.

Huruf *condensed* adalah huruf dengan ciri tubuh yang tinggi, hal ini didasarkan pada penggambaran bentuk pohon yang rindang. Dari huruf dasar tersebut nantinya akan dieksplorasi dengan acuan objek alam seperti pohon, tumbuhan, dan hewan. Sedangkan untuk desain huruf sebagai *display type* mengambil huruf acuan *Hobo std font*.

Jenis huruf yang digunakan adalah kelompok huruf *extended* yang nantinya akan dieksplorasi menjadi huruf dekoratif karena tujuan adanya huruf tersebut agar dapat menarik perhatian target *audience*.

2.1.3. Anatomi

Anatomi pada huruf akan disusun ulang seperti jarak antar huruf, *x-height*, *meanline*, *ascender* dan *descender*. Pada desain huruf *text type* untuk bagian serif yang dipilih adalah kategori serif *monolateral*. Sedangkan pada desain huruf *display type* *stroke*/badan huruf akan dieksplorasi dengan objek alam yang akan digunakan

2.1.4. Studi Bentuk

Perwajahan huruf selain mengacu pada huruf juga menonjolkan eksplorasi bentuk objek alam yang ada di Petungsewu *Wildlife Education Center* diantaranya:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------|
| a. Tekstur pohon pinus | g. Tupai akar |
| b. Ranting pohon kecubung gunung | h. Burung pelatuk |
| c. Ranting pohon dadap merah | i. Burung merbah cerukcuk |
| d. Daun bunga kecubung gunung | j. Kungkang/Walang sangit |
| e. Bambu petung | k. Tonggeret/Gareng pung |
| f. Bambu kuning | |

2.1.5. Ukuran Huruf

Ukuran huruf pada perancangan ini berukuran minimum 8 pt karena akan digunakan sebagai *text type* dengan tingkat *readability* yang tinggi. Sedangkan pada desain huruf sebagai *display type* ukuran huruf minimum 14 pt.

2.1.6. Sifat Huruf

Menurut Leslie Becker, tipografi memang memiliki sifat antara lain: *type as text*, *type as information delivery*, *type as image* (Rustan, 2011:126). Desain huruf yang dirancang memiliki sifat: *Type as Image* yaitu dapat dijadikan sebagai *initial caps* dan *type as information delivery* yaitu *typeface* terkait dengan implementasi pada papan nama pohon. Namun tetap memperhatikan tingkat keterbacaan huruf karena berfungsi sebagai alat penyampai informasi.

2.2. Konsep Media

Media dibutuhkan sebagai alat pengaplikasian *typeface* juga sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari program edukasi alam. Suatu pesan dan informasi dapat efektif dan efisien jika media yang digunakan sesuai dengan target *audience* yang dituju. Media yang dipilih diharapkan

dapat membantu program edukasi alam yang ada pada Petungsewu *Wildlife Education Center*. Adanya media tersebut juga diharapkan peserta dapat mengenal dan mampu mengidentifikasi objek alam yang ada disekitar lokasi. Media yang akan dirancang selain sebagai media pembelajaran, Juga dapat berfungsi sebagai media promosi yang dapat memperkuat citra lokasi sebagai wisata edukasi alam.

a. Kartu Edukasi

Kartu dibuat dengan ukuran 6.35 cm x 8.8 cm. Terdapat 2 versi kartu edukasi, selain belajar mengenai satwa, desain kartu berisi tentang pelajaran formal berupa ejaan alphabet dalam bahasa inggris namun kesan alam akan di munculkan pada desain hurufnya. Kartu jenis *flash card* menggunakan konsep *memory game* yaitu desain kartu dibuat ganda dengan penempatan secara acak. Selanjutnya pemain akan mencari kartu dan menyamakan dengan kartu yang telah dibuka sebelumnya. Setelah pemain dapat menemukan kartu yang sama barulah pemain akan memperoleh edukasi yang ada didalam kartu. Desain kemasan kartu terbuat dari kayu agar awet dan mudah dibawa saat melakukan program edukasi alam. Menurut Wirya (1999:37) untuk mencapai suatu keberhasilan, sebuah kemasan harus mempunyai daya tarik. Daya tarik pada kemasan dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu daya tarik visual (estetika) dan daya tarik praktis (fungsional)

b. Papan Identifikasi Pohon

Konsep Desain papan nama pohon mengambil acuan visual yaitu bagian tubuh pohon di jadikan sebagai tiang penyangga papan. Objek buku menjadi acuan visual papan berukuran 11,5 cm x 24 cm yang nantinya dapat dibuka dan ditutup. Sedangkan ukuran tinggi dari papan identifikasi adalah 55 cm menyesuaikan dengan tinggi anak usia SD yang rata-rata memiliki tinggi 120 cm.

III. PROSES PERANCANGAN

3.1. Penentuan Masalah

Menentukan permasalahan didapat melalui hasil observasi dan wawancara. Permasalahan yang muncul dapat diselesaikan dengan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. Permasalahan dari objek perancangan inilah yang menjadi dasar dari perancangan *typeface*.

3.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data berupa data primer dan sekunder yang diambil dari beberapa teknik yakni: observasi, studi pustaka, studi literatur, wawancara dengan narasumber yang relevan, dan dokumentasi. Selain itu data yang berasal dari target *audience* berupa *consumer insight* dan *consumer journey*. *Consumer journey* merupakan cara yang tepat untuk mengetahui lebih dalam tentang target *audience* dengan melihat dan memperhatikan target *audience* secara detail. Metode ini dilakukan sebagai acuan untuk merumuskan *point of contact*. Target *journey* dilakukan saat *audience* mengikuti program edukasi alam di Petungsewu *Wildlife Education Center*.

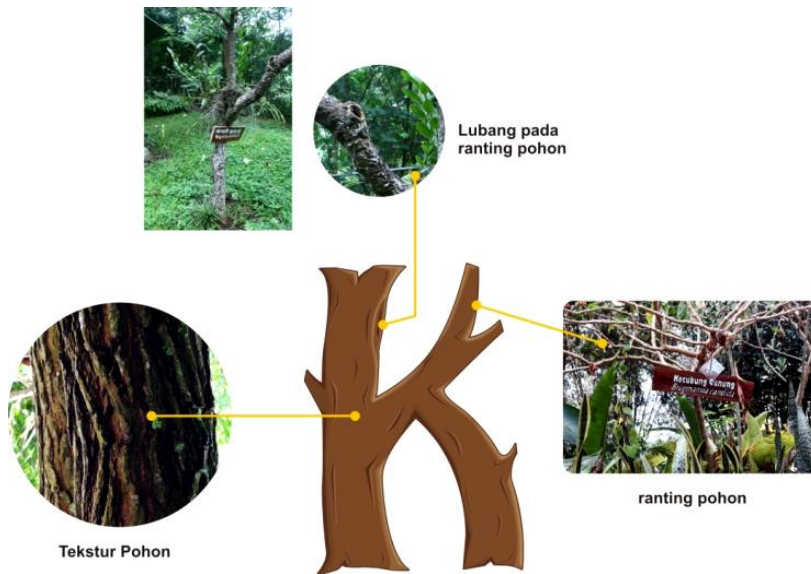
Metode analisis data yang digunakan adalah TOWS matrik yaitu analisa faktor internal dan eksternal objek perancangan serta menentukan strategi kreatif terkait desain yang akan dirancang. Untuk mencapai suatu keberhasilan dalam rancangan *typeface* haruslah menyesuaikan dengan target *audience*. Rancangan huruf yang efektif dan dapat menyampaikan pesan dengan karakter objek visual yang ada di PWEC.

3.3. Proses Desain Typeface

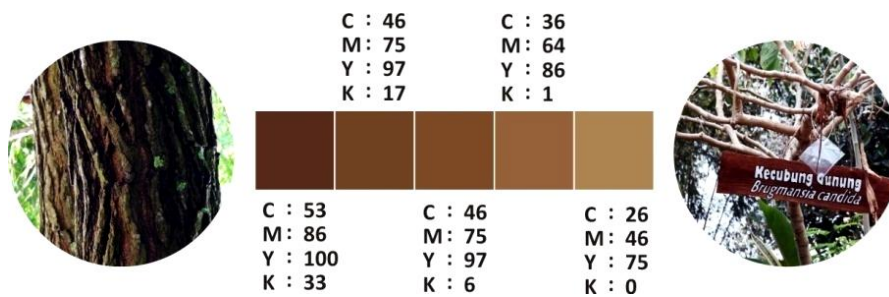
Proses perancangan terdiri dari beberapa tahap yakni: studi bentuk, desain kasar (*rough design*), alternatif desain, hingga final desain. Desain huruf sebagai *text type* menggunakan acuan visual bagian tubuh Tonggeret dan daun kecubung gunung. Desain huruf sebagai *display type* secara keseluruhan mengambil acuan visual mulai dari tubuh, ranting, hingga tekstur pohon pinus.



Gb.1. Studi bentuk *text type*



Gb.2. Studi bentuk *display type*



Gb.3. Studi warna *display type*

3.4. Media Implementasi *Typeface*

3.4.1. Kartu Edukasi

Kartu merupakan media utama, berdasarkan fungsinya selain sebagai alat bermain kartu juga diberikan informasi tentang objek satwa yang ada di Petungsewu Wildlife Education Center. Tidak hanya informasi dalam bentuk teks kartu ini juga diberikan gambar ilustrasi objek dengan teknik ilustrasi vector agar menarik perhatian *audience* yang memiliki kesukaan pada gambar dan Warna. Warna merupakan suatu panduan yang dapat dipergunakan dalam membuat kombinasi warna untuk menciptakan keharmonisan. Media kertas dan warna yang digunakan dalam kartu merupakan warna yang di ambil dari objek acuan visual berupa pohon.

3.4.2. Papan Identifikasi Pohon

Papan ini berfungsi sebagai media untuk membantu dalam mengenalkan nama pohon yang tentunya menggunakan rancangan *typeface* didalamnya. Material yang digunakan adalah kayu. Untuk pengaplikasian *typeface* digunakanlah teknik printing. Warna yang akan digunakan adalah warna natural hal ini juga mempertimbangkan kejelasan *audience* dalam melihat papan.

IV. KESIMPULAN

Petungsewu *Wildlife Education Center* adalah tempat wisata edukasi alam yang membutuhkan identitas visual berupa huruf agar mampu menarik perhatian pengunjung untuk memiliki wawasan tentang alam dan kehidupan didalamnya. *Typeface* program edukasi alam adalah desain huruf yang memiliki karakter alam sebagai acuan visualnya. Desain huruf juga diimplementasikan pada media edukasi yang dapat membantu salah satu program edukasi alam di Petungsewu *Wildlife Education Center*. Media yang kreatif dan inovatif diharapkan dapat menambah ketertarikan peserta yang sedang mengikuti program edukasi alam. Adanya identitas visual berupa huruf juga dapat menambah nilai PWEC dalam bersaing dengan objek wisata alam yang sedang berkembang di kabupaten Malang.

KEPUSTAKAAN

- Armstrong, Helen. 2010. *Graphic Design Theory*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Morioka, Adam. 2006. *Color Design Workbook*. Rock Port Publisher.
- Poerwadarminta, Sabarija. 1993. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rustan, Surianto. 2001. *Hurufontipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- Sihombing, Danton. 2001. *TIPOGRAFI Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Willen, Bruce. 2009. *LETTERING & TYPE*. New York: Princeton Architectural Press.
- Supriatna, Jatna. 2008. *Melestarikan Alam Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Wirya, Iwan. 1999. *Kemasan Yang Menjual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

BIODATA PENULIS

Achmad Ismail, ST. lahir di Lumajang, 22 Mei 1993. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2011. Sebagai Desainer komunikasi visual, penulis memilih fokus pada bidang Desain Grafis, Multimedia, dan Brand Corporate.

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn lahir di kota Sidoarjo pada tanggal 6 Nopember 1985. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2007, S2 Pengkajian Seni/Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2012. Pengalaman kerja sebagai desainer grafis PT. Babel Resonance Sinergi Potensi tahun 2006, Guru Seni Budaya di SMK Negeri 2 Buduran dan SMK YPM 1 Taman tahun 2007, Dosen LB-DKV di Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2012. Pada saat ini bekerja sebagai Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

LAMPIRAN

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j
k l m n o p q r s
t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
., / ! ? & () < > @
% - _ = +

Gb.4. Desain Huruf *Display Type*

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

. , / ! ? & () < > @
% - _ = =

Gb.5. Desain Huruf *Text Type*



Gb.6. Desain Kartu Edukasi



Gb.7. Desain Papan Identifikasi Pohon



Gb.8. *Display* Pameran Tugas Akhir 'Start Finish 2015'